

Posudek vedoucího bakalářské práce

Téma bakalářské práce : **Dětská edukativní hračka**

Bakalářskou práci zpracovala: Valeriia Grechko

Vedoucí Bc. Práce: MgA Jan Jaroš

Ateliér produktového designu: Jaroš /Bednář

Valeriia svou diplomovou práci pojala jako komplexní projekt ve kterém vedle samotného designu hraček a grafické podoby deskové hry, zpracovávala celý koncept postavený na hře a edukaci dětí ve věku 5-8 let. Jedná se tedy o děti ve věku předškoláků a raných školáků u kterých probíhá osvojení dovedností čtení a psaní. U dětí mladších se pak předpokládá schopnost rozeznávat barvy, znát základní číslovky etc.

Koncept spočívá na syntéze indoorových a outdoorových aktivit, kdy je dítěti nenásilnou formou prezentováno střídání ročních období a následně měsíců. Nezastupitelnou úlohu v tomto procesu hrají rodiče, prarodiče či pedagogové. Koncept je rozdělen na personifikaci čtyř ročních období do podoby čtyř panáčků. Panáček je v podstatě schránka na drobné předměty sezbírané v přírodě a související s daným obdobím. Pro venkovní aktivity je opatřen šňůrou na zavěšení na krk a odnímatelnou hlavičkou od tělíčka, které slouží jako úložiště. V této fázi dochází u dítěte k přisvojení panáčka (Jara, Léta, Podzimu a Zimy) ale především k osvojení názvů konkrétních plodů či rostlin. Díky pojmenování jednotlivých panáčků dle Ročních cyklů a uložení charakteristických přírodnin z daného období, dochází automaticky k pochopení ročního cyklu. Tedy dalších souvislostí spojením časové osy s fází rostlin, či prací spojených s jejich zpracováním, či typickým pracem vykonávaných v daném období. Velkou hodnotu projektu vidím právě v této části, kdy dítě přijde do prostředí, které by mělo být pro člověka naprosto přirozené, přináší pohyb na čerstvém vzduchu a nenásilnou formu dle komenského tradice „Škola hrou, či Svět v obrazech“ učí dítě souvislostem.

Sovou práci pak hodnotí Valerie v konfrontaci s Bloomovou taxonomií, kde zmiňuje nevhodnost spojení kognitivních procesů a znalostních dovedností. V případě Bloomovy Taxonomie jde o postupné zvyšování znalostí, které spočívají na systému základu na kterém se následně staví další a tedy i složitější podněty -v tomto případě otázky)

V tomto případě bych ale s Bloomovou taxonomií úplně nesouhlasil. Pokud bereme život jako neustálé vzdělávání, pak lineární přístup ke vzdělávání a získávání dovedností není vždy možný a proto se běžně stává, že v průběhu dospívání se setkáváme s vyšším stupněm dovednosti, bez potřebného základu na kterém bychom mohli stavět a tuto základní část doháníme intelektem. Tento případ může být patrný i u hry, kterou navrhla Valeria, kdy skupina hráčů může být různého věku a tedy i rozdílného stupně vzdělání. Vznikne zde možnost pro rozšíření znalostí u mladšího dítěte svým způsobem je tak docíleno vyššího stupně zátěže, ale také rychlejšího nabytí zkušeností. Pro tuto úvahu hledejme příklad mezi sourozenci s větším věkovým rozestupem (3-5let), kdy se mladší snadněji učí od staršího nejen pozorováním, ale i zapojováním do různých procesů.

Základním předpokladem pro tento přístup je ale komunikace.

Druhou částí herního konceptu je desková hra, kterou studentka konzultovala s odborníkem z firmy Albi, která největším výrobcem a distributorem deskových společenských her. Zde dostal projekt

konkrétnější obrysy stran koncepce hry a způsobu jejího průběhu, kdy na principu známého Člověče nezlob se!“ jsou aplikovány rozšiřující koncepty v závislosti na věku a náročnosti. Hra uchovává pozornost hráčů jednak díky postupu jednotlivých figurek po desce, ale také dotazy z karet, které jsou součástí této hry.

Jak studentka píše v portfoliu, „cílem „KONO“ není nahradit rodiče v edukaci svého dítěte, ale pomoci ji shrnutím dobrých vyučovacích metod do přijatelné a funkční formy.

Po stránce teoretické hodnotím práci jako koncepčně zajímavou. Studentka pracovala do značné míry samostatně. Pedagogické znalosti získávala z odborné literatury, ale odkazy a poznámkový aparát je formulován dosti omezeně. Celkově hodnotím písemnou část po obsahové stránce jako podnětnou, ale nikoli jako obsahově plně uchopitelnou. Na vině je absence korekce Českého jazyka, slovosled, gramatické chyby a ve velkém množství nesmyslnost vět daná automatickým překladem ponechaným bez úprav. Z tohoto důvodu se práce stává velmi špatně čitelnou a je na zvažení studentky, když věnovala práci tolik času v průběhu semestru, ji pak zabila tímto způsobem, zvláště, když je její obsah pro hodnocení zásadní.

To se týká i dotazníku a formulování otázek a návrh odpovědí, který musel být pro respondenty mnohdy ne zcela pochopitelný.

Stran dotaženosti bych viděl práci jako zajímavě rozpracovanou, ale zasloužila by si jistě ještě více pozornosti jak v grafickém zpracování, kdy jsem do jisté míry s výběrem barev ztotožnil a grafiku desky bych do jisté míry také akceptoval. Vytknul bych ale skutečnost, kdy studentka udělá hrací karty s oblými rohy a samotnou hrací desku udělá s rohy ostrými, přičemž by i u desky plnily stejný účel (tedy nejen formální jednotnosti), K tvarosloví samotných figurek bych měl subjektivní výhrady, které jsem studentce zmiňoval mnohokrát. Ať už je to ostrost hrany u spodního dutého dílu panáčka, tak minimálně velmi zvláštní výchozí bod gumičky uprostřed hlavy. Samotný koncept by pak po doladění mohl fungovat výborně.

Na práci Valerie hodnotím způsob teoretické připravenosti, která i přes výše zmíněné prezentuje ponoření studentky do této problematiky výchovy dětí a posuzuje ji především teoretickou erudicí. Zkritizoval bych načasování jednotlivých fází, kdy na samotné dopracování fyzické podoby panáčků a desek bylo méně času, než by bylo potřeba. Jistou část viny nese i nestandardní průběh semestru který nás všechny zasáhl.

Práci studentky doporučuji k obhajobě a navrhuji hodnocení písmenem B